PlayStation

高いゲーム性の成分を配合した

1コンパクトディスク

クリック+メディック

ゲーム不足による諸症状を緩和する……



ごあいさつ

このたびは、ソニー・ミュージックエンタテインメントの『クリック メディック』をお買いあげいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「解説書」をお読みいただけますと、より楽しく遊んでいただくことができます。正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「解説書」は、CD-ROMとともに大切に保管してください。



For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 2~15ブロック　アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 01838

プロローグ

20世紀末。
　大量発生した未知の細菌、バクルス。この病原菌は、それまで人類が永きに渡って築きあげてきた医学知識や医療技術のすべてを、根底からくつがえす存在だった。
　バクルスによって引き起こされた病気の治療手段を持たない人類は、バクルスの存在に怯え暮らしていた。この頃の人類は、バクルスに感染しないことを、ただ祈るしかなかったのだ……。

　長い年月を経て、ようやくバクルス病の治療法が発見された。その治療法とは、バクルスの持つ3つの属性を利用して、異なる属性の個体同士を戦わせる、というものだった。しかし、治療のためとはいえ、バクルスを患者に投与することは、危険が大きすぎた。
　その問題点を解決する技術が、ある日本人の素粒子物理学者によって提案された。
　それは、医者とVBマシン――人体内で医療活動するための潜水艇――を細胞レベルにまで縮小し、患者の病巣まで治療用バクルスを持ち込み、そこに巣喰っている患部バクルスと戦わせて治療する、という方法だった。

　さらに数年間の研究ののち、VBマシンによる治療法は実用化された。マシンに乗り込み治療を行なう医師は「VBドクター」と呼ばれるようになり、医者の新しい姿となった……。

目次

操作方法 …… 2
メモリーカードの使い方 …… 3
ゲームをはじめる前に …… 4
ゲームの進め方 …… 5
診察室 …… 6
体内 …… 8
研究室 …… 11
バクルスについて …… 12

操作方法

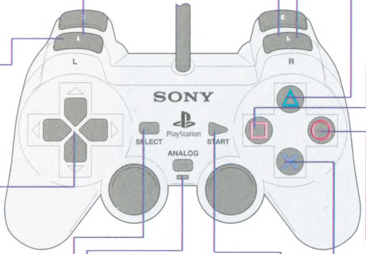
アナログコントローラ

L1ボタンとR1ボタン
- 診察室
  左右の移動
- 研究室
  試験管の前後入替

R1ボタン
- 体内
  戦闘画面の拡大

△ボタン
- 体内
  ヒストリーロール表示
- 研究室
  実験器具の交換

L1ボタン
- 体内
  テキストのON/OFF



□ボタン
- 体内
  体外への脱出
- 研究室
  メニューをひらく

方向キー
- カーソルの移動

○ボタン
- タグやコマンドの決定
  ウインドウをひらく

SELECTボタン
- 体内
  人体マップの表示切替

LED

STARTボタン
- 体内
  バクルスポッドの表示

×ボタン
- キャンセル
  文字表示の早送り

このゲームはアナログコントローラ(デュアルショック)の振動機能に対応しておりますが、左/右スティックには対応しておりません。
振動機能はLEDの点灯に関わらず振動します(振動の設定については4頁を参照)。

コントローラ

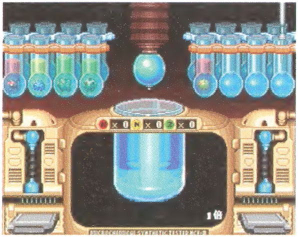


コントローラでの操作方法は、
アナログコントローラと同様のものです。

メモリーカードの使い方

このゲームを遊ぶためには、メモリーカードの空きブロックが2ブロック必要です。
さらに多くの空きブロックや、2枚以上のメモリーカードを使いこなすことによって、
このゲームをよりいっそう楽しく遊ぶことができます。

このゲームは、ゲームの進行状況を保存しておくための医院データに1ブロック、バクルスを保存しておくためのBボックスに最低1ブロックの空きブロックを使います。ひとつのBボックスの中には、8つのバクルスを保存しておくことができますが、より多くのバクルスを保存するためには、Bボックスを追加して作る必要があります。できるだけたくさんの空き容量をご用意ください。



メモリーカードの中身

医院データ Bボックス1 Bボックス2	最初に医院データをひとつ作ると、あとはBボックスを追加していくことによって、保存できるバクルスの数を増やすことができます。

研究室での実験や、体内へ治療に向かうときなど、バクルスを選択するときには、異なるBボックスにあるバクルスを同時にあつかうことはできません。実験や治療の中で取りあつかうことのできるBボックスはひとつだけなのです。しかし、2枚のメモリーカードをメモリーカード差込口1と2に同時に差し込むことによって、それぞれのメモリーカードの中のBボックスがあつかえるようになります。これによって、2つのBボックスを同時にあつかうことも可能になるのです。研究室でこの方法を利用すると、画面の右側にも試験管が表示されます。より効率のよい治療や実験をするためには、ぜひこの機能を利用されることをおすすめします。

ゲームをはじめる前に

ゲームをはじめる前に、メモリーカードの空きブロックが2ブロック以上
あるかどうか、確認してください。

CD-ROMをプレイステーションに入れて電源を入れると、オープニングデモが流れます。デモが終了すると、タイトル画面が表示されます。デモ中✕ボタンを押すと、デモをスキップさせてタイトル画面に移行することができます。はじめてゲームを遊ぶときにはSTARTを、前回の続きから遊びたいときには、CONTINUEを選んでください。また、OPTIONSを選ぶと、ゲーム中の設定などが変更できます。



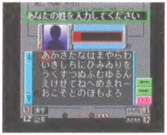


タイトル画面の項目の中からOPTIONSを選択すると、左のような画面になります。ここでは、ゲーム中に表示されるメッセージスピードを変更したり、音声のON/OFFや、バイブレーション機能のON/OFFなどの設定ができます。自分の遊ぶ環境に合わせて、設定を変更しておくといいでしょう。OPTIONSによるこれらの設定の変更は、ゲーム中にも制御室でおこなうことができます。

名前の入力

はじめてゲームを遊ぶときには、あなたの名前を入力する場面があります。
また、バクルスに自分で名前をつけることもできます。

名前の入力が必要な場面になると、右のような名前の入力画面が表示されます。ひらがな、カタカナ、記号、そして漢字を使うことができます。ゲーム中で名乗りたいあなたの名前を入力してください。入力した名字が、医院の名前になります。





ゲームの進め方

『クリック メディック』は一週間単位でゲームが進行します。
次々と入院してくる患者さんを、効率よく診察、治療していきます。

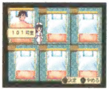
●月曜日～土曜日





あいさつ
一日のはじまりです。

患者選択
診察する患者を選択します。



問　診
患者の症状を確認して、治療に備えます。

治　療
患者の体内に入って、治療をします。

治療終了
1日に治療できる患者は、1人だけです。

一日の終了
翌日の診療に備えて、1日が終了します。

実　験
バクルスの実験や整理をすることができます。

資料室
ゲームに有効な各種の資料があります。



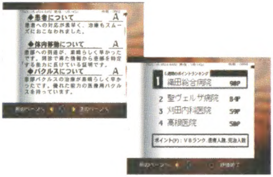
制御室
ゲームの設定を変更することができます。



医院での1日は、このような流れで進行していきます。1週間のうち、患者の治療ができるのは、月曜日から土曜日まででです。患者は月曜日にまとめて入院してきますので、土曜日までに全員を治療するようにしましょう。

●評価について

土曜日の診察が終わると、その週の治療内容に対する評価が、VB本部からファクシミリで送られてきます。評価はAからEまでの五段階評価で、Aがもっとも良い評価になります。ここで良い評価を得ることによって、VBドクターのランクが上がっていきます。また、5週間ごとに、医院のランキングも送られてきます。



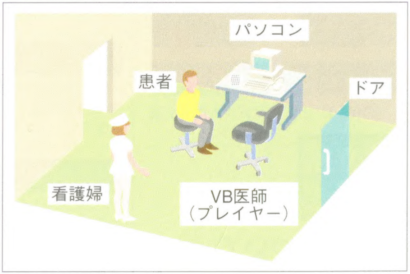
●日曜日

日曜日は休診日です。街角で、元気になった患者や、医院のスタッフと出会うことがあるかもしれません。

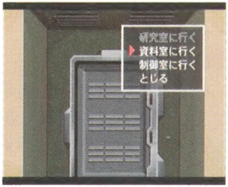
診　察　室

診察室は、治療の出発点となる場所です。ここで患者からの話を聞き、症状を把握しましょう。また、症状によっては注射をうつ必要があるかもしれません。ＶＢ治療を的確に、そしてスムーズにおこなうためにも、この診察室で十分な下準備をしておきましょう。

診察室は、右のイラストような構造になっています。プレイヤーであるあなたは、医師としてこの部屋の中央に座って行動することになります。L1ボタン、またはR1ボタンを押すと、押した方向に椅子を回転させて、診察室の中を見まわすことができます。診察室の各方向を向くことで、患者から病気の症状について聞き出したり、看護婦に指示をあたえたり、ゲームの進行を記録したりすることができます



●ドア



このドアから、研究室、資料室、制御室へと向かうことができます。ゲーム開始直後は、まだ研究室の準備ができていませんので、研究室には入ることができません。しかし、ゲームをある程度まで進めていけば、入ることができるようになります。資料室には、治療をうまく進めていくためのヒントや、あなたのＶＢドクターとしてのランクが上がったときにもらえる楯などが、しまってあります。

●看護婦



●カルテを見る：カルテには体温、血圧、心拍数といった、患者の状態を示したデータが書かれています。また、患者の体内を移動するときに危険なルートも、知ることができます。

●注射をうつ：注射には3種類のクスリが用意されています。注射を打たなくても体内の探索はできますが、患者の状態によっては、打った方がより安全な治療ができるでしょう。

●患者をかえる：診察室に呼び出す患者を変えることができます。このコマンドを選ぶと、もう1度、患者選択画面になります。あらためて診察したい患者を、選びなおしてください。

●患者



●話を聞く：患者から、問診でくわしい病状を聞き出します。患者の話の中から、青く表示されている言葉（タグ）を選択すると、その言葉に関して、さらにくわしい話を聞くことができます。患者によっては、あまりはっきりと自分の症状を説明できないことがありますが、うまく患部などを推測して、治療の手がかりにしてください。

●治療する：患者の体内に入って、治療をおこないます。1度はその患者の話を聞いておかなければ、治療をすることはできません。問診が済んでから、治療をしましょう。

●パソコン





●記録する：診察室のコンピュータで、ゲームの進行データを保存します。これを選択するとセーブ画面に入ります。なお、このゲームでのデータ保存はすべて上書きとなっております。

体　内

診察室で患部の場所や症状をつきとめたら、いよいよVBマシンに
乗って体内へと治療に向かいます。迷路のようになった体内を、
なるべく効率よく通って患部に向かいましょう。
また、患部にいるバクルスと戦えそうなバクルスを選んで、持っていきましょう。

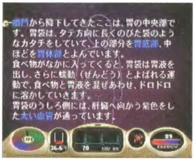
●セットアップ





セットアップでは、治療のために持っていくバクルスの選択と、どこから体内に入るかの指定をします。体内に持っていけるバクルスは4つまでですが、体内でバクルスのヌケガラや体内物質を採取するために、最低でもひとつ、収納ポッドを空けておくといいでしょう。

●体内



体内では、ガイド文章の中にある「タグ」と呼ばれる色のついたキーワードを選択することによって、移動をしていきます。たとえば、文章中にある「背骨」というタグを選択した場合は、背骨に移動するということになるわけです。選択したタグによっては、患者の状態が変化することがあります。人体にとって重要な器官を通ったりすると、変化が大きいようです。患者の状態に注意して、患部までのルートを選択しましょう。

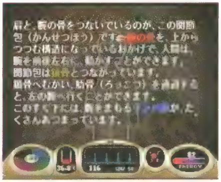
メーターの見方

①……患者の体力
②……患者の体温
③……患者の心拍数と血圧
④……現在選択されているバクルス
⑤……ＶＢマシンの残りエネルギー

△ボタンの「ヒストリーロール」は通ってきたルートをあと戻りできる機能です。選んだ場所まで一気に戻ることができますが、その分の燃料は消費しません。



●タグの種類





体内で登場するタグには、いろいろな種類があります。それらは、効果によって色分けされています。なかには一方通行になっているタグや、場合によって行き先の異なるタグもありますし、通行できないタグもあります。その他にも、単に移動するだけではなく、体内の器官についての解説のためのタグや、体内の音を聞くタグもあります。早く患部に向かうことも大切ですが、さまざまなタグを選ぶことで、人体についての知識を得ることができるでしょう。タグ同士のつながりについては、実際の人体の構造に近いつながりをしていますので、目的地が遠く離れた場所でも、人体の構造を考えながら移動していけば、必ず目的地に到達することができます。

●タグ一覧表

タグの色	タグのはたらき
青	相互通行タグです。このタグを通って先に進んでも、進んだ先からいまいる場所に戻ってくることができるものです。このタグは、もっとも基本的なタグとなります。
水	一方通行タグです。このタグを通って先に進むと、その先のガイドには戻ってくるためのタグがありません。また、このタグを選ぶと、ヒストリーロールもクリアされてしまいます。
黄	これは、スイッチタグというもので、通るたびに明るい黄色と暗い黄色が入れ替わります。この色の明るさの違いによって、タグを選んだときの移動先が変化します
緑	このタグは、三分岐タグと呼ばれています。移動先が三ヶ所ほどあるタグのことで、選んだときに、その中から自動的に行き先が決定されます。
[illegible]	通行不可能タグです。このタグを選んでも、その先に進むことはできません。ＶＢドクターとしてのランクが上がると、青の相互通行タグになり、進むことができるようになります。
紫	サウンドタグです。このタグは、ＶＢマシンに搭載してある集音マイクから、その場の音を拾って、スピーカーで再生します。体内のさまざまな音を聞くことができます。
赤	一度通った青色タグは、赤色に変わります。タグとしての機能は青色の相互通行タグと変わりありません。自分がすでに通ったルートを確認したいときに、役立つことでしょう。
グラフィック	グラフィックタグは、本来は文字で表示されるタグの一部を画像であらわしたものです。このタグを選ぶと、その場所に関するくわしい説明を読むことができます。

●戦闘



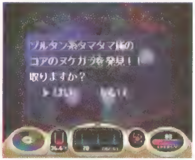
見事、患部に到着すると、病原となっているバクルスとの戦闘に入ります。こちらからもバクルスを投入して戦わせることによって、戦闘はおこなわれます。バクルスは、コアから分子を出して、相手のコアを攻撃しようとします。患部バクルスのコアが消滅すれば、戦闘に勝ったことになり、治療は完了です。しかし、こちらのバクルスが消滅してしまうと、そのバクルスはうしなわれてしまい、新しく別のバクルスを投入しなければなりません。



体内を移動しているときや戦闘中にSTARTボタンを押すと、バクルスポッドの様子を見ることができます。ポッドの一番上に入っているバクルスが、戦闘時に投入することのできるバクルスです。ポッド内の順番は、自由に入れ替えることができます。病原バクルスの種類によって、治療用のバクルスを使い分ければ、戦闘を有利に進めることができるでしょう。







●脱出

体内で□ボタンを押すと、制御室にいる助手に連絡をとり、体外に脱出することができます。この場合は治療は完了したことになりませんので、後日あらためて治療することになります。また、治療中に患者の体力やＶＢマシンのエネルギーがなくなると、強制的に体外に脱出させられます。その場合は、治療に失敗したことになり、患者は他の医院へ転院していってしまいます。患者の体力には、つねに注意をして治療するようにしましょう。

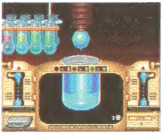


研　究　室

研究室では、体内で採取してきたバクルスのヌケガラを使って実験したり、
バクルスを収納しておくBボックスの整理をしたりすることができます。
効率よく治療をしていくためには、
この研究室でより強いバクルスを作り出しておくことが大切です。

●実験をする

ヌケガラをビーカーに入れ、そこにバクルスの分子を入れて、実験装置で新しいバクルスを誕生させます。ヌケガラの属性にあった実験装置を使うと、成功率が上がりますが、異なる実験装置を使うと、未知のバクルスができるかもしれません。





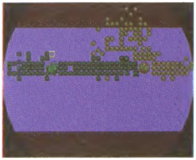
●バクルスを整理する

たくさんのバクルスを保存したり、それらを効率よく管理するためには、バクルス整理画面を使いましょう。実験室の画面で□ボタンを押して「Bボックスをかえる」という項目を選ぶと、Bボックスを選択する画面になります。ここで□ボタンを押すと、同じスロットの中にあるすべてのBボックスを、1度に整理することのできるバクルス整理画面になります。



●能力をしらべる

研究室の画面で□ボタンを押して「能力をしらべる」を選択すると、最大4つのバクルスの能力を同時に見ることができます。ここで、分子を生む方向や能力といった、新しいバクルスの特徴をつかんでから、治療に使うようにすると良いでしょう。2つ以上のバクルスを同時に見ると、それらのバクルスは戦いをはじめます。このときに、もしもバクルスが負けてしまっても、そのバクルスがうしなわれてしまうことはありません。

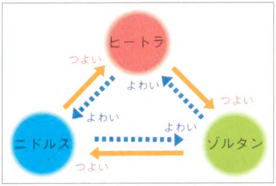


バクルスについて

バクルスという存在は、バクルス病を発病させる病原でもあり、
そしてバクルス病を治療するためのものでもあります。
ＶＢドクターは、そうしたバクルスの性質をよく理解したうえで、
バクルス病の治療にあたっていく必要があるのです。

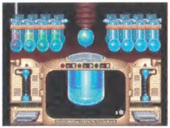
すべてのバクルスは熱系列の「ヒートラ」、棘系列の「ニドルス」、液系列の「ゾルタン」と、3種類ある属性のどれかに属しています。それらの強弱の関係は、右の図のようにはっきりとしています。ＶＢ治療は、この3すくみの強弱関係を利用しておこなうものなのです。問診での患者の話から、どの系列のバクルスが病気を引き起こしているかわかることがあります。それをうまく推理できれば、同じ系列のバクルスを2つ体内に持ち込んで、はさみ撃ちにすることもできるのです。

系列によるバクルスの強弱関係



体内で患部バクルスを消滅させると、ヌケガラが残ることがあります。このぬけがらを持ち帰って研究室で実験すると、新しいバクルスを誕生させることができます。ぬけがらにバクルスの分子を投入して実験装置にかける、というのがその手順ですが、投入する分子の数や使う実験装置によって、生まれるバクルスは異なったものになります。これには、どうやら一定の法則があるようです。法則を見つけ出して、より強いバクルスを作り出してください。

また、すでに持っているバクルスと同じ姿のバクルスができた場合でも、いままで持っていたバクルスよりも能力が高いことがあります。外見は同じでも、能力まで同じということは、ほとんどないのです。新しく生まれたバクルスは、必ずその能力を見てみるようにしましょう。





クリックメディック　スタッフ

企画制作
ゲームフリーク

原案
田尻　智

ディレクター
増田　順一

プログラム
増田　順一
太田　智道
森　昭人

グラフィックデザイナー
藤原　基史

キャラクターデザイナー
太田　敏

グラフィックサポート
杉森　建
吉田　宏信
岩下　明日香

音楽
一之瀬　剛

サウンドプログラム
曽我部　仙史

テキスト
とみさわ　昭仁

医学用語監修(体内テキスト)
医学博士　中川路　桂

声の出演

桑島法子……葉山美咲
増田ゆき……七尾基子

患者たち（五十音順）
秋元羊介……西尾耕作
浅野るり……八尾麻衣
伊井篤史……明石正吉
遠藤勝代……綾部由美
大木民夫……岩国広家
大橋世渾……白沢昌子

加瀬康之……川越城太
亀井芳子……清水弘司
北村弘一……田辺竜太郎
黒田弥生……佐倉紗紀
幸田夏穂……平内雄一
小島幸子……大泉清美

斉藤　昌……茂木ゆず
佐藤ユリ……福山あゆみ
沢海陽子……シャーロット

高瀬右光……十文字洋一
高森奈緒……大月姫乃
谷　育子……竹富牛子
津村まこと…生駒　順

中澤やよい…石狩喜子
永迫　舞……高月妃香莉
納谷六朗……高松　清

浜野ゆうき…国見　彩

柳　知樹……尾口正夫
横尾博之……荒川高史

企画
増田　順一
とみさわ　昭仁
松島　賢二
一之瀬　剛
太田　哲司

企画アシスタント
川内丸　武史

ＣＧムービー制作
大角　右近
尾谷　英明
荒木　孝一郎
（ジーエフドメイン）

スペシャルサンクス
阿部　成房
森本　茂樹
川上　直子
佐々木　テイ子
御園　日月
浜野　さち子
下山田　照幸
島村　和志

ＳＭＥスタッフ
深尾　隆一
伊藤　勝昭

テストプレイ
宇都宮　一亮
増澤　裕二
大橋　晴行
川上　裕之
佐藤　健

鈴木　康浩
新堀　輝男
丹辺　成樹
星野　忠行

協力
(有)江崎プロダクション
ポールトゥウィン(株)

解説書制作
クラッカーデザイン

アートディレクション
中村　滋

マーケティング
内藤　謙一
白崎　美砂子
丸田　彰

プロジェクトスーパーバイザー
沼尻　政芳

協力プロデューサー
須藤　朗

プロデューサー
浅野　耕一郎

エグゼクティブプロデューサー
五藤　宏

クリック＋メディック™

SONY

SLPS 01838

お問い合わせ

株式会社ソニー・ミュージック エンタテインメント
〒162-8715 東京都新宿区市谷田町1丁目4番地
TEL:03-3266-5071　E-mail:multi@nm.sme.co.jp　http://www.nm.sme.co.jp

Sony Music Online Japan
http://www.sme.co.jp/